LES SYLVONAUTES

Âmes perdues dans les méandres de la forêt de Millevaux

Un jeu de rôle Thomas Munier, texte dans le domaine public

Mon passé est une terre fourbe où l'on s'enfonce
Ma quête est un voyage fou à travers bois
Mon âme est une arborescence d'énigmes
et le chemin est pavé d'embûches
dont mes propres errements ne sont la moindre

Les règles

Les Sylvonautes est un jeu de rôle belonging outside belonging, autrement dit un hack du jeu *Dream Askew*, d'Avery Alder.

C'est un jeu autonome (il suffit de se distribuer un livret de personnage, un exemplaire du livret de groupe et un livret de cadre par personne, ou des combinaisons différentes selon vos affinités) mais :
- Vous pouvez le compléter avec un système de règles (comme *Inflorenza*) ou un émulateur de MJ (comme *Nervure*) ou toute autre jeu ou aide de jeu proposée pour l'univers de Millevaux.
- Cette version est un « kit de démarrage ». De nombreux livrets seront rajoutés dans la version finale.

Le jeu est plutôt conçu pour être joué à plusieurs sans MJ, mais vous pouvez aussi le pratiquer avec MJ ou en solo.

Avant de jouer, assurez-vous de mettre en place de la sécurité émotionnelle :
- Quels sont les sujets tabous ? Quels sont les sujets qu'on peut aborder mais seulement sous forme d'allusion ?
- Éventuellement, quels sont les phares, c'est-à-dire les sujets qu'on aimerait voir aborder ?
- Pendant la partie, les mots de sécurité suivants peuvent être employés : « oubli » (annule la scène) et « revisitation » (rejouons la scène différemment)

Quand il y a des cases à cocher dans le livret de personnage, sentez-vous libre d'en cocher une seule par section ou davantage. Quand votre personnage évolue, sentez-vous libre de décocher ou de cocher de nouvelles cases. Ceci est un jeu d'ambiance et le seul équilibrage nécessaire est le maintien d'une ambiance qui prend tout le monde.
Imprimez le livret de groupe en un exemplaire par personne (au cas où tout le monde voudrait prendre en charge ou en note cet aspect).
Il y a des cases à cocher dans le livret de groupe et dans les livrets de cadre mais elles sont plutôt à voir comme des mémos. À chaque fois que vous introduisez un nouvel élément, cochez la case correspondante afin de ne pas vous répéter.
Concernant les livrets de cadre, vous n'avez aucun précochage à faire en début de partie.

Les actes et actions listées dans ces livrets ne doivent pas être vues comme la totalité des possibles. On peut envisager bien des situations en dehors de ce spectre, elles sont simplement résolues en narratif pur.

Certaines **sections** sont séparées en plusieurs ◇sous-catégories, ceci dans le but de diminuer la taille des listes et de limiter la charge cognitive.

LIVRET DE GROUPE

LE GROUPE

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Le groupe est l'alliage nucléaire entre vos personnages et quelques êtres en plus. Cela peut être une inclusion au sein d'une communauté plus grande. En tant qu'entité, le groupe est parcouru de tensions et de tissages internes. Il forme le chœur dont l'histoire est plus grande que la somme des parties. Il est le vaisseau de destins intimes qui les conduira jusqu'à un heureux dénouement... ou jusqu'au naufrage.

Tk faire des colonnes thématiques

Comment utiliser ce livret

Cochez de préférence avant les créations de personnages. Si vous êtes plusieurs à gérer ce livret, chaque son tour le prochain aspect du groupe (ou reste sur le même si envie de cocher une case supplémentaire), propose une case à cocher. Elle doit être acceptée à l'unanimité, sinon il faut faire de nouvelles propositions.

Le nom du groupe

◇ badass
☐ les adelphes de la revanche
☐ la compagnie écorchée
☐ les mousquetaires de l'extrême
☐ les lames interdites
☐ le drapeau ○ rouge ○ noir ○ blanc

◇ uni
☐ la paume d'espoir
☐ la famille
☐ la sororité Résilience
☐ le lierre
☐ les six doigts de la main

◇ branque
☐ les mauvaises herbes
☐ la bande des bras cassés
☐ les cas soc'

La communauté dans laquelle s'insère le groupe

(les concepts de communautés peuvent aussi servir de concept de groupe)

◇ survie
☐ aucune communauté
☐ sédentaires
☐ humanitaires
☐ réparataires
☐ survivalistes

◇ combat
☐ mercenaires
☐ soldatts
☐ guérilla
☐ chevalieyrs
☐ commando

◇ exploration
☐ nomades
☐ exploratraires
☐ aventurieyrs
☐ mémographes
☐ défrichaires
☐ égareys

◇ philosophie
☐ idéologues
☐ mystiques
☐ obscurantistes
☐ scientistes
☐ parias
☐ bizarres

Notre passé commun

☐ a priori nous fûmes les uniques à survivre d'un massacre
☐ nous naquîmes dans la même enclave
☐ on s'est fait du mal
☐ nous nous retrouvâmes amnésiques au même endroit au même moment
☐ une collaboration de longue date
☐ dépositaires en commun [○ d'un souvenir ○ d'un savoir] [○ précieux ○ menacé ○ convoité]
☐ nous savons que nous partageons une histoire mais il nous faut la reconstituer

La quête du groupe

◇ Protection / survie :
☐ le groupe existe avant tout pour assister chaque dans sa quête personnelle
☐ protéger ○ une personne ○ un être ○ un trésor ○ une connaissance
☐ vendre ses services au plus offrant
☐ convoyer [○ une personne ○ une cargaison] sensible
☐ juste survivre face à l'adversité
☐ maintenir l'envie de vivre de ses membres
☐ fuir ○ une menace ○ une poursuite
☐ sauver le monde

◇ Construction / pérennisation :
☐ obéir aux ordres ○ d'une personne ○ d'un autre groupe ○ d'une communauté
☐ trouver une véritable raison de rester ensemble
☐ construire ○ un mode de vie ○ une enclave ○ une communauté nouvelle
☐ demeurer ○ un phare dans la tourmente ○ un refuge affectif ○ un rempart contre les dangers
☐ que chaque se rapproche des autres
☐ éradiquer un mal

◇ Découverte / élévation :
☐ se rendre à une destination commune
☐ rallier une communauté nomade
☐ explorer un territoire inconnu
☐ retrouver un secret enfoui de la forêt
☐ faire triompher la vérité
☐ [○ traquer ○ trouver] [○ une personne ○ un être]
☐ atteindre un stade supérieur d'existence
☐ répondre à l'appel de la joie
☐ retrouver ses origines

Ce qui nous lie au sein du groupe

◇ Émotionnel :
☐ une idéologie commune
☐ une amitié sincère et presque naïve
☐ une profonde affection mutuelle
☐ appartenir à la même famille élargie
☐ nos personnalités sont très compatibles
☐ nous prenons soin les unns des autres

◇ Destinée :
☐ une connexion télépathique via l'égrégore
☐ un sentiment de destin partagé
☐ nous souffrons du même mal
☐ avoir traversé des épreuves ensemble
☐ une prophétie à la noix

◇ Pragmatisme :
☐ personne d'autre n'est digne de confiance
☐ chacunn se surveille mutuellement
☐ être au service [○ contraint ou ○ volontaire] d'une organisation
☐ le même job
☐ nos compétences sont complémentaires

Les lois du groupe

◇ Discipline :
☐ il n'y a pas encore de loi, il va falloir en discuter
☐ chaque manquement ou traîtrise doit être puni durement et sans exception
☐ il faut toujours obéir à la personne qui nous guide
☐ le code d'honneur prévaut
☐ le groupe passe avant tout le reste, avant les personnes extérieures et avant les individus au sein du groupe

◇ Solidarité :
☐ on n'abandonne personne sur le chemin
☐ on respecte la voix de chaque
☐ toutes les décisions doivent se prendre à l'unanimité
☐ quiconque commet un tort doit avoir la possibilité de s'amender plutôt que de subir un châtiment
☐ le pouvoir de l'amitié vaincra toujours
☐ personne ne doit être sans soin et tout le monde a besoin de soin
☐ il faut aider les êtres vulnérables à l'extérieur du groupe dans la mesure du possible

◇ Pragmatisme :
☐ ni dieu ni maître
☐ il faut mériter sa place à chaque instant
☐ toutes les ressources doivent être mises en commun
☐ personne ne doit faire de secret
☐ le groupe n'est qu'un arrangement temporaire, les intérêts particuliers priment sur lui

Les figurantts au sein du groupe

◇ aucunn

◇ Personnes vulnérables :
☐ une enfant ○ fragile ○ curieux ○ stupide ○ handicapey ○ éluu
☐ unn passageyr clandestinn (_____ est au courant de sa présence)
☐ une personne dans le besoin que le groupe a recueilli
☐ unn paria
☐ une personne qui admire le groupe et l'a tanné pour le rejoindre
☐ une très vieille personne
☐ unn parentt ○ flippey ○ couvantt ○ invasifv ○ laxiste ○ négligeantt ○ phare dans la nuit
☐ une personne ○ gravement blessée ○ gravement malade ○ en mutation

◇ Personnes de caractère :
☐ unn mentorr
☐ unn prisonnieyr
☐ unn personne qui prend le lead
☐ une personne qui admire le groupe et l'a tanné pour le rejoindre
☐ une personne ○ de haut rang ○ de grande noblesse naturelle
☐ une personne qui masque son apparence
☐ une personne rétribuée par le groupe ses compétences indispensables
☐ une personne ou un être qui a plus de souvenir que vous et vous instruit sur votre passé

◇ Non-humanes :
☐ un animal ○ enragé ○ docile ○ rebelle ○ sauvage ○ fou ○ mignon ○ magique ○ soignant
☐ unn goupill à la loyauté douteuse
☐ unn corax qui en sait bien plus long que prétendu
☐ unn féerique [○ espiègle ○ mystique ○ purr ○ repoussantt ○ à l'agonie ○ en croisade]
de taille ○ minuscule ○ humane ○ grande
☐ une personne d'apparence humane mais on se doute de la supercherie
☐ un être d'apparence monstrueuse qui doit se cacher
☐ unn horla
☐ un jasmin, être végétal asexué

Noms de figurants

☐ Jacquemitre ☐ Chandelours ☐ Jean-Pleutre ☐ Raboliot ☐ Capitaine Brochet ☐ Hurlevent ☐ Malpertuis ☐ Chassepot
☐ Cramoisie ☐ Hermeline ☐ La Chiquaude ☐ Astrale ☐ Huldegarde ☐ Clotildre ☐ Léliane ☐ Huldre ☐ Margaude

Les fonctions au sein du groupe

◇ Stratégie :
☐ _____ a une vision pour le groupe
☐ _____ donne les ordres
☐ _____ fait dans la diplomatie
☐ _____ éclaire le chemin
☐ _____ guide le convoi
☐ _____ incite à la prudence

◇ Soutien :
☐ _____ gère l'intendance (en théorie c'est la seule personne qui a accès aux ressources du groupe)
☐ _____ fait la popote
☐ _____ fait les petits travaux
☐ _____ porte l'espoir
☐ _____ chante et joue de la musique
☐ _____ prodigue des soins physiques
☐ _____ répare les cœurs et les âmes
☐ _____ a le sens de l'humour (pas forcément au goût de tout le monde)
Tout le monde aime _____

◇ Action :
☐ _____ assure à la bagarre
☐ _____ pratique la magie
☐ _____ connaît des secrets
☐ _____ connaît toutes les ficelles du brigandage

◇ Tension :
☐ _____ pratique une forme de sabotage qui soude le groupe
☐ _____ est sur la touche
☐ _____ a une dernière chance de se montrer plus utile que nuisible
☐ _____ est l'objet de soins
☐ _____ ne sert à rien
☐ _____ est une figure ○ de méfiance ○ de crainte ○ de détestation commune

Les ressources communes

◇ Survie :
☐ espoir
☐ vivres
☐ eau potable
☐ armes
☐ munitions
☐ médicaments

◇ Récréatif :
☐ alcool
☐ drogues
☐ équipement de loisir
☐ animaux domestiques

◇ Logistique :
☐ réputation
☐ essence
☐ cartes
☐ drones
☐ véhicule(s) :
large rapide fragile rafistolé étroit surchargé pétaradant en fin de vie lent tout-terrain blindé armé
☐ bête(s) de somme :
docile horla mutante malade sauvage têtue à dresser robuste paisible cuirassée hérissée
☐ des devises : ○ souvenirs ○ objets mémoriels ○ reliques ○ or ○ capsules de bière
○ monnaies anciennes ○ monnaie de singe ○ verroterie
☐ moyens de communication :
○ radio-CB ○ pigeons voyageurs ○ nodules mycorhiziens
○ intranet textuel ○ drogues de rêves lucides

ACTES DU GROUPE

Ce que peut faire le groupe en tant qu'entité

◇ Évolution :

☐ quelqu'unn raconte l'histoire du groupe :
- ○ qui a fondé le groupe
- ○ qui arriva en dernier
- ○ les heurs et les malheurs
- ○ des anecdotes oubliées des autres
- ○ qui a déjà quitté le groupe

☐ une personne a l'opportunité d'évoluer d'une façon qui la rendra ○ plus intègre au groupe ○ plus hostile au groupe
☐ le groupe redéfinit sa raison d'être
☐ le groupe redéfinit ses lois
☐ unn figurantt désire quitter le groupe
☐ quelqu'unn souhaite ○ évincer une personne du groupe ○ accueillir une personne extérieure

◇ Membres :

☐ le secret d'une personne du groupe remonte à la surface
☐ deux personnes ont l'opportunité d'avoir un moment d'intimité
☐ unn figurantt du groupe
- ○ développe des sentiments pour quelqu'unn
- ○ porte secours à quelqu'unn
- ○ est en danger
- ○ se révèle
- ○ agit en conformité à son essence
- ○ agit de façon surprenante
- ○ agit de façon à consolider le groupe
- ○ agit de façon à fracturer le groupe

◇ Ressources :

☐ une ressource du groupe ○ tombe en panne ○ s'épuise toute seule ○ s'avère daubée ○ fuit de son conteneur
☐ le groupe a l'opportunité de récupérer de nouvelles ressources
☐ quelqu'unn a besoin d'une ressource du groupe mais cela pourrait l'épuiser
☐ une ressource étonnante est retrouvée dans le fatras d'affaires du groupe

◇ Cohésion :

☐ une personne du groupe est la cible d'accusations
☐ le groupe se réunit pour :
- ○ un feu de camp ○ une veillée mortuaire ○ un festin ○ une fête ○ une cérémonie ○ un rituel
- ○ une initiation ○ un repos collectif ○ une dispute ○ une planification ○ un moment de partage
- ○ une veillée contée ○ des jeux et sports

☐ une personne amorce une séquence diplomatique au sein du groupe ou vis-à-vis d'un groupe extérieur
☐ un drame éclate au sein du groupe
☐ l'existence même du groupe est mise en danger

LIVRETS DE PERSONNAGES

JE NAQUIS POUR GUERROYER ET POUR GUÉRIR

Dans ce monde impitoyable, il faut se battre pour protéger ses proches. Il faut les guérir aussi.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Enguerrangne ☐ Double-Paume ☐ Athéna ☐ Lunar ☐ Belladone
☐ Hiérophante ☐ Cuirasse ☐ Hautelutte

Mon apparence est :
☐ minérale ☐ fracturée ☐ ambivalente ☐ rassurante ☐ impressionnante ☐ humble

Mon caractère est :
☐ chancelant ☐ brisé ☐ ambivalent ☐ impulsif ☐ ferme ☐ doux

Ma quête :
☐ enfin déposer les armes
☐ enfin choisir entre mes deux voies
☐ trouver un moyen de guérir ma propre blessure ou maladie
☐ trouver un remède contre un mal incurable
☐ abattre le fléau qui menace ce qui compte pour moi

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ combattre fraternellement ou mortellement _____
☐ soigner _____
☐ former _____
☐ trouver du réconfort auprès de _____
☐ sonder le passé trouble de _____

Mon équipement de guerre :
☐ une monture (entourer) cruelle / fatiguée / noble / fragile / étrange
☐ un véhicule (entourer) rouillé / pétaradant / rapide / armé
☐ une arme (entourer) souillée / brisée / étincelante / ensorcelée / terrible
☐ une seconde arme (entourer) discrète / empoisonnée / maudite / mémorielle
☐ une armure (entourer) de bric et de broc / lourde / avec un blason / cybernétique / en bois / avec un défaut.

Mon équipement de soin :
☐ des herbes
☐ des instruments
☐ des seringues
☐ des médocs
☐ des fétiches
☐ des symbiotes horlas
☐ une magie qui puise dans ma force vitale
☐ des paroles de réconfort
☐ des gestes qui sauvent

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ un tumulte de bataille et de morts
☐ un long et blanc oubli parsemé de reviviscences post-traumatiques
☐ une parole d'honneur
☐ une vie vouée au mal
☐ un parcours sans histoire que les circonstances ont brisé

J'ai déjà rencontré :
☐ le pardon
☐ unn horla empoisonney
☐ unn goupill qui parlait dans ma tête
☐ un arbre aux pendus
☐ unn soignantt rompuu
☐ une rivière pure
☐ une cascade de sang

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal, je ressens :
☐ une profonde culpabilité
☐ une ivresse qui pourrait me faire perdre le contrôle
☐ plus rien du tout
☐ un flachebacque d'un meurtre précédent.

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :
- déclencher une passe d'armes
- entamer un long parcours de guérison
- ouvrir mon cœur
- enseigner mon art
- oublier un combat ou un soin
- trouver de l'aide

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- échouer à faire un soin
- blesser ou tuer en administrant un faux soin
- faire une erreur de diagnostic
- entreprendre un combat inutile
- engager en combat un être que je viens de soigner
- me rendre sur un endroit d'affrontement
- me rendre là où il y a des êtres à soigner

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- remporter un combat désespéré
- sauver une vie
- trouver une forme de rédemption
- tuer un être plus meurtrier que moi
- regagner espoir
- trouver comment combattre un mal
- ouvrir une réminiscence belle ou précieuse
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

MON ORDRE CHEVALERESQUE EST MAUDIT

J'ai fait vœu de chevalerie. Peut-être à une époque ai-je suivi un noble idéal, mais quelque chose à changé dans mon âme ou dans celle de qui me guidait et désormais je suis l'instrument de l'obscur.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Auror ☐ Vindicte ☐ Gawain ☐ Hiéraldique ☐ Roncépine ☐ Cœur Fendu

Mon armure (je ne l'enlève jamais) est :
☐ richement ornée mais décrépie ☐ garnie de piques à l'intérieur comme à l'extérieur
☐ noircie comme sortant du bûcher ☐ de forme disproportionnée ou grotesque
☐ avec des pistons, des engrenages et de la vapeur ☐ suintant d'une humeur sombre

Mon caractère est :
☐ repentant ☐ tourmenté ☐ traumatisé ☐ hiératique ☐ dément ☐ inflexible

Ma quête :
☐ accomplir ce que demande l'ordre maudit
☐ retirer mon armure
☐ mettre fin au cycle
☐ me révolter contre ma condition déchue
☐ retrouver le goût de vivre
☐ tuer ce qui me gangrène
☐ m'enfoncer à jamais dans la sylve pour ne plus faire de mal à personne
☐ trouver l'abysse pour regarder au fond

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ _____ me rappelle un mauvais souvenir et je veux exorciser cela
☐ déchiffrer dans les faits et gestes de _____ les signes de la fin du monde
☐ tuer _____ ou en chasser le démon
☐ entraîner _____ dans ma chute pour tromper la solitude
☐ demander du secours à _____
☐ protéger _____ au péril de ma vie

Mon arme :
☐ goutte en permanence du sang d'une victime immolée
☐ me transmet ses émotions
☐ porte un nom dont je ne me rappelle plus
☐ a appartenu à une personne très importante pour moi
☐ est démesurément massive
☐ est aussi mortelle que de fragile apparence

Mon équipement :
☐ la carte du jardin d'Éden
☐ des pièges à fées
☐ une rose ensanglantée qui refuse de faner
☐ une statuette brisée
☐ un lacet d'étranglement
☐ un jeu d'échecs
☐ un anneau de fiançailles rompu

J'ai fait vœu :
☐ à une princesse devenue folle
☐ à une reine devenue horla
☐ au gouffre des temps anciens
☐ au Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ à un ordre vérolé par les corax
☐ à un enfant mourant

J'ai conservé ce qui me reste d'âme dans :
☐ mon épée presque brisée
☐ un portrait en médaillon
☐ le dernier poème que j'ai écrit
☐ une bouteille abandonnée dans la forêt
☐ une fleur séchée

Mon secret :
☐ j'ai un symbiote horla
☐ unn goupill me manipule
☐ unn sorcieyr m'a envoutey
☐ je suis cybernétique jusqu'à la moelle
☐ je suis juste tristement fanatique
☐ j'ai un trouble mental et je l'ignore
☐ il n'y a qu'un fantôme dans cette armure
☐ ma mort est déjà survenue

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ un envol d'oiseaux sur un spectacle de mort
☐ une longue nuit avant la pâleur de l'aube
☐ un labyrinthe de souvenirs effondrés
☐ les leçons aliénantes de la personne qui fit mon instruction
☐ je suis un infant bâtard qu'on a éloigné pour empêcher de tuer son ascendance
☐ un amour plus grand que tout
☐ les funérailles de l'être qui m'était le plus cher
☐ une éternité de solitude absolue
☐ j'ignore qui je suis

J'ai déjà rencontré :
☐ unn sorcieyr qui se terre au fond des bois
☐ unn chevaliaire de mon ancien ordre qui me pourchasse
☐ unn vieil chienn en quête d'adoption
☐ une belle personne que j'ai terrorisée
☐ une voix au fond d'un puits
☐ un cheval perdu dans les tréfonds

Mes pressentiments :
☐ le temps s'écoule très vite vers la fin
☐ je ne suis pas digne d'exister
☐ toutes mes émotions s'estompent
☐ quelque chose veut prendre le contrôle de mon corps, à moins que je ne devienne un automate
☐ une catastrophe est imminente
☐ mon âme immortelle est toujours présente et veut sortir de sa prison
☐ je vais commettre un acte affreux si je ne me ressaisis pas

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal, je ressens :
☐ la même douleur physique que ma victime
☐ un minuscule inconfort que je ne comprends pas
☐ le goût de recommencer
☐ le besoin urgent de déclamer un poème en hommage
☐ j'entends les hurlements de tous ceux qui passèrent jadis au fil de ma lame

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :
- contempler la pourriture du monde
- ruminer de noirs pensers
- déclamer la rime d'une antique geste
- vivre le cauchemar qui hante mon sommeil
- connaître le bref retour de mon ancienne personnalité
- me recueillir devant ce qu'il reste de beauté
- entendre mes anges et mes démons me haranguer

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- tuer des morts-vivants quel que soit leur comportement
- affronter un monstre qui cache une innocence déchue
- se rendre en pèlerinage dans un lieu hanté
- prendre sous mon aile une personne tourmentée comme écuyaire
- briser un être ou une chose précieuse
- détruire ce qui reste de mon âme
- progresser dans ma vile quête ou suivre mon code d'honneur corrompu

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- sauver une personne innocente
- se rendre dans un lieu féerique
- apprendre quelque chose sur mes origines
- forger une nouvelle arme
- obtenir le pardon d'une personne
- retenir ma lame au dernier moment
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

J'INCARNE L'INNOCENCE

Dans cette forêt post-apocalyptique, tous les êtres ne sont pas vils ou blasés. Il existe encor des cœurs purs et j'en fais partie.
Mon destin sera-t-il de transmettre l'espoir, de fédérer les âmes, de devenir victime ou de perdre mes illusions ?

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Brise ☐ Genièvre ☐ Renaissance ☐ Yverde ☐ Orchidée ☐ Larme

Mon apparence est :
☐ juvénile ☐ ancienne ☐ pâle ☐ vulnérable ☐ porcelaine ☐ belle ☐ pure

Mon caractère est :
☐ doux ☐ espiègle ☐ interrogateur ☐ naïf ☐ insouciant ☐ inconscient
☐ en pleine construction ☐ moralisateur ☐ plaintif ☐ stoïque

Ma quête :
☐ apprendre la vie
☐ trouver un refuge contre les atrocités de ce monde
☐ trouver une famille d'adoption
☐ attendrir un être
☐ trouver une personne à protéger
☐ connaître l'amour véritable
☐ changer de forme pour une plus belle ou pure encor

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ aider _____ à voir la vie du bon côté
☐ trouver refuge auprès de _____
☐ apprendre des leçons de vie de la part de _____
☐ jouer avec _____
☐ aimer _____

Mon équipement :
☐ un pistolet chargé
☐ des bonbons artisanaux
☐ un drapeau blanc
☐ mon doudou
☐ un fétiche imprégné de magie noire, que je pense n'avoir jamais utilisé
☐ un crâne, je commence à oublier qui c'était

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ je pourrais être de nature horla
☐ un véritable lit de roses
☐ si j'ai vécu des traumatismes, ils sont profondément enfouis
☐ j'ai été victime
☐ j'ai été coupable
☐ j'ai perdu de vue une personne plus que moi encor innocente

J'ai déjà rencontré :
☐ unn goupill qui me fit de rusés conseils
☐ unn seigneurr de guerre
☐ ce qui vit dans l'antre des bois
☐ une ombre à la main d'écorce
☐ une figure chérie baignant dans son sang
☐ un logis où vivait l'amour
☐ unn sorcieyr qui me dit ces mots sans âge

Comment je traite les situations de crise :
☐ cela me choque, par manque de préparation
☐ je déréalise
☐ j'alterne de personnalité
☐ que je gère la situation bien ou mal, c'est un faux-semblant car mon innocence est feinte
☐ j'agis comme un robot et j'oublie aussitôt
☐ je peux vriller définitivement
☐ je pense très bien savoir me défendre

Quand un être pourrait me protéger :
☐ je lui colle aux basques, quel que soit son avis
☐ je lui sers de boussole morale
☐ je répète que je n'ai besoin de personne
☐ je lui propose un moment en tête à tête voire une romance ou une amitié
☐ j'essaie de me rendre insupportable ne voulant qu'on se mette en danger pour moi
☐ je lui apporte réconfort et poésie, ainsi la relation est à l'équilibre

Quand un être est dans la peine :
☐ j'apporte du réconfort par un regard, une parole, un geste ou un cadeau insignifiant
☐ je pars chercher de l'aide dans l'inconnu
☐ je ne comprends pas ce qui se passe
☐ je suis dans l'impuissance
☐ je l'évite comme si cela représentait une concurrence

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ Je ne me rends pas compte de la gravité de mon acte
☐ je hurle à pleins poumons
☐ je fabrique ensuite un memorabilia en l'honneur de cet être
☐ je pleure toutes les larmes de mon corps
☐ je plonge dans le coma
☐ je deviens définitivement l'incarnation du tourment

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :
- dire les mots simples qui guérissent
- esquisser les fondations d'un monde meilleur
- pousser une personne dans ses questionnements sensibles
- faire une œuvre d'art naïf
- évoquer un souvenir tendre
- reconstruire un objet brisé avec des bricoles qui brillent
- tendre la main à être en détresse

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- suivre les sons étranges et les voix étrangères
- me perdre dans les tréfonds forestiers
- attirer unn horla
- aller dans un endroit présumé dangereux sans me soucier de ma sécurité
- m'exposer à une zone ou une influence corruptrice
- mettre les autres en danger par mon attitude
- contracter une blessure ou une maladie
- commettre une bêtise de sale gosse
- demander qu'on m'apprenne à me battre

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- tuer une figure du mal
- transformer psychiquement une personne
- sauver une personne qui sombrait
- maintenir un groupe soudé
- repousser unn horla
- mieux comprendre qui je suis
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

LA SORCELLERIE EST MON CADEAU ET MON FARDEAU

L'Apocalypse a renouvelé des forces plus qu'anciennes. Elles coulent dans mon sang ou je les ai apprises. Mais jamais je ne les domestiquerai vraiment.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Arcane ☐ Silence ☐ Yvraie ☐ Morgaude ☐ Viveliane ☐ Abîme ☐ L'Autre ☐ Regardre

Mon apparence est :
☐ tordue ☐ angélique ☐ voussée ☐ à la fois jeune et vieille ☐ mutée ☐ trouble ☐ hypnotique ☐ sans âge ☐ sauvage

Mon caractère est :
☐ rebelle ☐ généreux ☐ versatile ☐ impénétrable aux autres comme à moi-même ☐ fanatique ☐ spirituel

Ma quête :
☐ me débarrasser de mon « don » de sorcellerie
☐ entrer en contact avec le Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ me venger de l'Inquisition
☐ créer un domaine surnaturel pour être à l'abri
☐ aspirer la force des autres sorcieyrs pour qu'il ne reste que moi
☐ briser un ancien maléfice
☐ condamner une personne qui se croit hors d'atteinte
☐ maudire une région entière
☐ devenir horla
☐ accomplir la volonté d'entités plus grandes que moi

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ maléficier _____
☐ exercer ma magie sur _____ avec son consentement
☐ enseigner la sorcellerie à _____
☐ demander à _____ de m'aider à guérir de la sorcellerie
☐ demander à _____ de m'aider à en savoir plus sur les horlas
☐ protéger _____
☐ trouver protection auprès de _____

Mon équipement :
☐ un couteau impossible à nettoyer
☐ des racines de mandragore à forme humanoïde
☐ des clous, fils barbelés et ronces
☐ des animaux empaillés
☐ un chaudron
☐ des herbes
☐ des produits hallucinogènes
☐ du limon issu d'une rivière surnaturelle
☐ de la viande noire, matière intelligente, addictive, délirogène, toxique, mystique

Si j'ai la sorcellerie en moi de façon innée, c'est par (voir A). Si je l'ai acquise en apprentissage, c'est par (voir B).

A :
☐ la dégustation d'un fruit défendu
☐ le sang d'une personne parente
☐ l'exercice de pouvoirs sorciers instinctifs à mon insu
☐ la morsure d'une bête sauvage
☐ la noyade au fond d'un puits
☐ la mort d'un frère ou d'une sœur
☐ une divagation en forêt profonde
☐ la malédiction d'un être en proie à la rancune
☐ la connexion profonde avec un être dans la tombe

B :
☐ les leçons espiègles d'unn féérique
☐ le contact avec unn horla
☐ unn varou, redoutable loupv-sorcieyr mortt-vivantt
☐ l'épousaille d'unn corax
☐ l'initiation d'unn sorcieyr dans une relation mutuellement consentie
☐ l'esclavage mental sous l'emprise d'une personne en proie à ses démons
☐ la personne marginale à la lisière du village
☐ l'amitié profonde avec une créature à tête de chouette
☐ la lecture d'un grimoire aussi fascinant que corrompu
☐ l'écoute attentive de cris en langue putride lancés dans la nuit

Mon ennemii est :
☐ mon doppelgänger
☐ un membre de ma famille de sang
☐ une personne rivale en sortilège ou qui veut absorber ma force ou mon territoire
☐ une personne qui veut me tuer pour effectuer un désenvoûtement
☐ unn horla qui veut se nourrir de moi
☐ unn enfant dont l'innocence ou la bêtise peut détruire jusqu'à mon être même
☐ mes propres pensées qui se retournent contre moi
☐ la cible d'un de mes sortilèges

Je pratique la sorcellerie :
☐ pour le bien
☐ pour le mal
☐ pour la nature
☐ contre mon gré
☐ pour limiter ma souffrance
☐ pour une cause
☐ pour mes intérêts
☐ par tradition
☐ par pulsion
☐ uniquement sur des personnes informées et consentantes

Ma magie fonctionne :
☐ sans intermédiaire, mais cela altère (entourer) mon corps, mon esprit, mon âme ou ma santé
☐ par la consommation de substances
☐ par la lecture d'un grimoire maudit
☐ par de complexes rituels
☐ par un séjour dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ par un pacte avec unn horla
☐ par la confection d'un fétiche
☐ par l'élaboration de potions baroques
☐ par une médiation symbolique

Le choc en retour peut s'exercer sur moi si (gagner une goutte d'égrégore à chaque fois) :
☐ j'ai bâclé mon sortilège
☐ j'ai attaqué une cible plus forte que moi
☐ j'ai attaqué une cible protégée par un talisman
☐ je suis la cible d'une personne qui pratique le désenvoûtement
☐ l'égrégore est trop chaotique dans le secteur

Pour éviter le choc en retour, je n'ai pris aucune précaution, ou j'ai triangulé sur :
☐ une bête innocente
☐ un être aimé
☐ une personne inconnue
☐ unn horla qui risque de se venger un jour
☐ un arbre qui fait pourrir la forêt à chaque décharge déviée sur lui
☐ mon familier

Si je reçois le choc en retour (volontairement ou par absence de triangulation), je :
☐ reçois une blessure physique
☐ perds la raison
☐ perds de l'espérance de vie
☐ subis l'effet de mon sortilège
☐ me transforme peu à peu en horla

Si j'ai un familier, c'est :
☐ un corbeau ou une corbelle, peut-être de nature corax
☐ unn goupill à la loyauté discutable
☐ unn chienn noirr maigre et sans tête
☐ un hibou capable de me conduire dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ une bête avec qui j'ai une relation romantique ou érotique
☐ une vipère qui glisse sans bruit sur mon corps
☐ une chauve-souris dont je peux percevoir le sonar
☐ unn féerique qui me supplie de lui ouvrir sa cage

Si je m'abstiens trop longtemps d'utiliser la sorcellerie :
☐ je ressens les effets du manque
☐ je perds la mémoire
☐ je perds la raison
☐ je contracte blessure ou maladie
☐ je deviens plus vulnérable aux attaques sorcières

Si je pratique trop souvent la sorcellerie, je :
☐ perds le contrôle
☐ me transforme en horla
☐ attire des horlas
☐ attire l'attention d'autres sorcieyrs
☐ attire l'attention de personnes qui chassent les sorcieyrs ou de désenvoûtaires

Mon rapport à la langue putride, langue des animaux, des sorcieyrs et des horlas :
☐ je n'y comprends rien et devrai l'apprendre pour passer un palier
☐ je la baragouine à peine assez pour comprendre les goupils et les corax
☐ elle m'innerve assez pour que je comprenne aussi les langues animales
☐ elle coule si abruptement en moi que je peux converser avec les horlas
☐ elle fait partie si intégrante de mon être que la forêt me parle et je perds peu à peu le contrôle

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ j'accumule du pouvoir (je gagne une goutte d'égrégore)
☐ cela anesthésie ma magie pendant une journée
☐ j'apprends une nouvelle forme de sorcellerie (cocher une de plus dans la rubrique « je sais », ci-après)
☐ unn horla détecte ma présence
☐ je prends l'équivalent d'un choc en retour

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Pour récolter du pouvoir, je :

(chaque action rapporte une goutte d'égrégore)
☐ maléficie une personne ou son domaine
☐ torture un être ou un arbre
☐ me blesse moi-même
☐ aspire certaines sortes de sentiments autour de moi
☐ pars dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ combat en sortilège d'autres sorcieyrs pour aspirer leur force
☐ me rends au sabbat

Je sais :

(chaque sort me coûte une goutte d'égrégore)
☐ jeter le mauvais œil
☐ blesser ou tuer par décharge énergétique
☐ façonner un être ou une chose
☐ envoûter les émotions d'un être
☐ contacter des horlas ou des entités mythologiques
☐ ensorceler la nourriture
☐ lire le passé ou l'avenir
☐ accéder à des vérités cachées
☐ transcender la condition humane

Je peux aussi : *(pour une goutte d'égrégore)*
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

SEULS LES FLINGUES SONT FIABLES ET JUSTEMENT J'EN AI DEUX

Je ne suis pas de ce monde, mais je l'explore ou j'y fuis. Seuls deux êtres m'accompagnent, ils sont le rempart entre moi et la dure réalité, de bons vieux guns à gros calibre venus d'une époque où les choses étaient plus simples.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Loner ☐ Jefferson ☐ Calamity ☐ Janis ☐ Mac ☐ Phantom ☐ Misery ☐ Shadow ☐ Jolene ☐ Honey

Mon apparence est :
☐ poussiéreuse ☐ écorchée ☐ ténébreuse ☐ pré-pubère ☐ usée jusqu'à la moelle ☐ increvable

Mon caractère est :
☐ insupportable ☐ taiseux ☐ en retrait ☐ héroïque ☐ cynique ☐ rustique
☐ menaçant ☐ indéchiffrable ☐ mystérieux ☐ blagueur ☐ élégant

Ma quête :
☐ retrouver mon ou mes proches perdus
☐ envoyer une saloperie six pieds sous terre
☐ retourner d'où je viens
☐ trouver un arpent de terre qui serait pour moi et ma famille d'adoption
☐ rompre avec la solitude en trouvant quelqu'un à aimer
☐ fonder une ville utopique
☐ trouver de l'or
☐ mettre une infinité de forêt entre moi et mes poursuivantts
☐ disparaître à jamais dans le monde sauvage
☐ avoir la révélation totémique que je recherche
☐ faire disparaître cette migraine qui me pourrit la vie

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ je veux former _____ au tir
☐ je veux que _____ ait un rôle plus utile dans notre bande
☐ je veux empêcher _____ de nuire
☐ je veux flinguer _____ dans le dos ou en duel honorable, je sais pas encore
☐ je veux explorer la forêt avec _____

Mon premier flingue est :
☐ rouillé
☐ steampunk
☐ richement orné
☐ explosif
☐ hanté par l'âme de la personne meurtrière qui la posséda avant moi
☐ avec un peu trop d'encoches sur sa crosse
☐ le seul truc régulièrement astiqué de tout mon attirail

Mon deuxième flingue est :
☐ béni
☐ marqué à un nom qui n'est pas le mien
☐ l'héritage d'une personne importante pour moi
☐ ramassé sur un cadavre
☐ trouvé dans un champ de ruines maudit
☐ acheté contre beaucoup trop cher

Mon stock de munitions :
☐ zéro-nada-finito
☐ une balle par flingue
☐ six balles dans chaque barillet
☐ les balles sont la seule chose qui ne m'a jamais manqué

Mon chapeau :
☐ stetson ☐ melon ☐ sombrero ☐ casquette militaire ☐ haut-de-forme
☐ canotier ☐ toque avec une tête et une queue de raton-laveur

Mes fringues :
☐ poncho ☐ cache-poussière ☐ chemise à franges ☐ veste sioux ☐ uniforme militaire
☐ veste en jeans de la mine ☐ chemise, gilet, nœud pap, montre à gousset

de style :
☐ boueuses ☐ déchirées ☐ en haillon ☐ étonnamment propres ☐ environnées de moucherons
☐ puantes ☐ empestant le parfum ☐ présentent des impacts de balles

Mes pompes :
☐ bottes de cavalerie ☐ mocassins ☐ souliers vernis ☐ pieds nus

Mon équipement :
☐ tabac à chiquer
☐ dynamite
☐ un serpent
☐ du whisky
☐ un jeu de cartes truqué
☐ dix mètres de bonne vieille corde
☐ un cigare que je garde pour une grande occasion
☐ un banjo
☐ un petit miroir
☐ une boîte de haricots en conserve
☐ une boîte à musique
☐ un harmonica
☐ une guimbarde

Mon cheval / ma jument :
☐ là où je vais, un canasson ne mérite pas d'y aller
☐ un appaloosa sauvage et sans selle
☐ une créature noble qui semble comme perdue par ici
☐ une carne au caractère pire que le mien
☐ une belle bête malgré la fange qui la recouvre
☐ un animal si fidèle qu'il est toujours revenu malgré mes tentatives de le mettre en fuite
☐ un être qui n'est pas tout à fait naturel
☐ une rosse un peu folle, puissante et qui jamais ne fut vraiment dressée
☐ une monture aussi stupide qu'infiniment attachée à moi
☐ un spécimen d'une intelligence à faire frémir

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ une désastreuse tuerie
☐ une tombe sur laquelle j'ai moi-même planté une croix avec deux planches
☐ une partie de cartes qui a mal tourné
☐ un portail dans le désert
☐ un être qui nage dans la rivière, et cela m'hypnotise
☐ on me poursuit, on veut ma peau
☐ une mission de ranger qui n'en finit pas

Pourquoi j'ai appris à tirer :
☐ pour me venger
☐ parce que c'était déjà trop tard pour sauver ce qui aurait dû l'être
☐ pour faire un sale boulot
☐ pour suivre les diktats d'une autorité
☐ par jeu
☐ par faiblesse
☐ par amour

Le feu du bivouac m'est utile pour :
☐ allumer une cigarette
☐ me rappeler des chansons déprimantes
☐ me laisser aller à la confidence
☐ cacher mes larmes
☐ éloigner les horlas, les loups et les serpents
☐ jouer de la guitare

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à 0) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ je m'améliore en tir
☐ je rajoute aussitôt une encoche à ma crosse même si ce n'est pas le moment
☐ j'adresse une prière cynique
☐ je laisse tomber mes flingues

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- baisser ma garde au plus mauvais moment
- accorder ma confiance à quelque coyote
- prendre un bain un peu trop loin de mes guns
- nourrir de sombres pensées en manipulant mes armes
- avoir la gâchette trop facile
- braquer une personne nouvelle venue
- me soûler la gueule bien au-delà du raisonnable

Actions neutres

Je peux toujours :
- faire une éloquente démonstration de tir
- faire une tirade désabusée au sujet de gunfights, de la mort ou des pieds-tendres qui nourrissent les asticots
- pointer quelqu'un avec mon index et mon majeur en sifflant
- faire un acte généreux qui dément un peu mon image menaçante

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- shooter une menace majeure
- couvrir la retraite de personnes importantes
- mettre en déroute une bande redoutable
- descendre à la chaîne une poignée de gibiers de potence
- acquérir un nouveau statut : ranger, autochtone, gibier de potence, shériff ou en chasse de primes
- changer de quête
- trouver une résolution sans vider mon barillet
- échapper à une mort certaine
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

JE POSE DU SON POUR QUE LA FORÊT RETROUVE SA VOIX

Il faut croire qu'il reste un peu d'essence et d'électricité, en tout cas moi j'ai un camtar et de la musique et je trace un sillage sonore à travers bois d'une intensité que ce monde à l'agonie n'avait plus connu

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ oNyX ☐ Turfu ☐ Mush-Room ☐ Body ☐ Psylog ☐ Carroll

Mon apparence est :
☐ roots ☐ tribale ☐ punk ☐ combi ☐ rituelle ☐ camouflage ☐ masquée
☐ folklorique ☐ hippie ☐ touareg ☐ rastafari édentée

Mon caractère est :
☐ lunatique ☐ rêveur ☐ étrangement lucide ☐ mystique ☐ sage ☐ perché
☐ destroy ☐ anarchiste ☐ aventurier ☐ déglingué ☐ fraternel

Ma quête :
☐ oublier l'horreur de ce monde
☐ faire tomber les murs des vérités cachées
☐ grandir en tant qu'être
☐ vivre une vie de joie et d'instant présent
☐ reconstruire une société meilleure, anarchiste, nomade et collective
☐ donner un sens à l'univers
☐ invoquer des horlas voire des entités mythologiques au-dessus
☐ faire taire mon désespoir
☐ trouver l'amour ou une famille de cœur

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ faire entrer _____ dans la danse et dans la transe
☐ capturer l'égrégore de _____ pour la mettre dans mon son
☐ embarquer _____ dans mon camtar
☐ confier mon animal ou ce qui vit dans mon camtar aux bons soins de _____
☐ pousser _____ à se lâcher et se révéler

Mon style musical de prédilection :
☐ techno forestière ☐ psy-trance ☐ hardbass ☐ punk ☐ drone
☐ dubstep ☐ post-hardcore ☐ ethno ☐ dark folk ☐ dungeon synth

Mes instruments :
☐ console électro hors d'âge
☐ guitare électrique branchée sur l'espoir
☐ batterie défoncée de toutes parts
☐ un gamelan au son ancestral
☐ des percus africaines
☐ des amplis telluriques

D'où je tire mon essence et mon élec :
☐ de la choure à des communautés
☐ de la fouille de ruines dangereuses
☐ d'un pacte avec unn horla
☐ d'un talent inégalable pour le système D
☐ de la lo-tech solarpunk
☐ je sais pas vraiment et je m'en fous

Mon camtar est :
☐ étonnamment tout-terrain
☐ sur chenilles
☐ tiré par deux ânes
☐ peint dans un style : ○ hippie ○ tribal ○ keupon ○ street art
☐ déglingué au dernier degré
☐ bichonné comme au premier jour de fiançailles
☐ plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur
☐ équipé d'un GPS pour les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves

Vit avec moi dans mon camtar :
☐ une personne plus morte que vivante
☐ unn môme qui kiffe la vibe
☐ la personne que j'aime plus encore que la musique ou que mon mode de vie
☐ une chose pas sûre qu'elle soit humane
☐ des cauchemars un peu relou à force
☐ unn grourss qui fait souffrir les essieux mais je lui pardonne à cause de son doigté exceptionnel sur les vinyles
☐ une personne hyper vieille et sage
☐ un peu trop de monde mais t'inquiète c'est cool

Mon chien ou ma chienne est :
☐ moitié loup, moitié renard, moitié autre chose
☐ une histoire sur pattes faite de cicatrices
☐ connectey aux horlas
☐ mon seul pote
☐ l'animal de personne, maître de soi-même
☐ la mascotte de tout le monde
☐ notre guide dans le sauvage

Mon arme est :
☐ inexistante, peace and love
☐ le cric du camtar, arme improvisée sans préméditation
☐ un cran d'arrêt parce qu'on ne sait jamais
☐ une batte à clous parce que des fois je pète un plomb
☐ un gun que le diable a mis mes mains une nuit de déchirure

Sur mes raves, cocher ○ pour ce que je distribue et △ pour ce que j'interdis :
○ △ la vodka ○ △ la transe ○ △ les horlas ○ △ les métamorphoses ○ △ les champis ○ △ les cachetons ○ △ l'art total
○ △ les amplis trop forts ○ △ les seringues ○ △ les capotes ○ △ le polyamour ○ △ des bolas enflammés
○ △ les humeurs sombres ○ △ les rêves ○ △ les cauchemars ○ △ le bédo transgénique ○ △ les free hugs

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ tracer la route, toujours la forêt, ça ressemble à rien
☐ des endroits luxueux dont le simple souvenir me donne la gerbe
☐ un orphelinat glauque
☐ une famille de cas soc' qui me manque terriblement
☐ une caravane nomade de toutes les ethnies
☐ j'étais un enfant sauvage et je comprends encore la voix de certaines bêtes

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ○ ○ ○ ○ ○ ○

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ je perçois les vibrations émotionnelles de l'être dans tout mon corps
☐ ça doomise définitivement mon son
☐ ça devient addictif
☐ ça m'apporte une révélation sur l'univers
☐ ça me donne le don temporaire d'ubiquité

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :
- pousser un paquet de personnes hétéroclites à danser
- attirer par le son des personnes vers mes raves
- faire une jam avec une ou des personnes cool
- balancer des punchlines à moitié deep à moitié éclatées
- sortir de la came de mes poches comme si elles étaient directement reliées à l'abysse

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- ouvrir mon crâne à ce que l'égrégore a à dire
- attirer unn ou des horlas à mes raves
- attirer par le son des personnes pas cool ou des prédataires
- perdre une partie de mon audition
- rechercher des expériences plus intenses
- me fasciner pour les transformations
- accéder à la langue putride, langue des bêtes, des horlas et des sorcieyrs

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- repousser le monstrueux par la musique
- rassembler des âmes déglinguées
- par la vibration, entrer en contact avec « quelque chose »
- ouvrir les portes de la perception à une personne paumée
- accéder à une compréhension du monde aussi brève qu'intégrale
- donner de la joie
- avoir des flashes de l'Âge d'Or
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

JE SUIS L'ARTISTE DE LA FIN DU MONDE

Parce qu'il faut bien dépeindre ce qui vient après.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Prisme ☐ Écho ☐ Skalde ☐ Flanelle ☐ Papilionn ☐ Plume ☐ Digitale

Mon apparence est :
☐ déguenillée ☐ négligée ☐ folle ☐ sophistiquée ☐ élégante ☐ baroque ☐ laide ☐ anachronique ☐ sublime ☐ hors-norme

Mon caractère est :
☐ fantasque ☐ hanté ☐ primesautier ☐ sarcastique ☐ illuminé ☐ onirique ☐ poétique
☐ faustien ☐ dévergondé ☐ débauché ☐ transgressif ☐ idéaliste ☐ absolu

Ma quête :
☐ comprendre les autres
☐ apaiser mon tourment
☐ faire renaître le monde d'avant
☐ accoucher un nouveau monde
☐ témoigner de la forêt et des êtres qui la peuplent
☐ créer un bouleversement politique
☐ sauvegarder la mémoire collective
☐ traduire les messages des horlas
☐ laisser parler mes démons
☐ trouver si possible la gloire, au moins l'amitié

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ je veux former _____
☐ je veux faire une œuvre en hommage à _____
☐ je veux faire une œuvre contre _____
☐ je veux guérir _____ par l'art
☐ je veux corrompre _____ par l'art
☐ _____ est ma muse
☐ je veux m'attacher à _____ en espérant que cela me force à renoncer à mon art

Mon art :
☐ l'art martial ☐ l'escrime ☐ la peinture ou le dessin ☐ le chant ☐ la vidéo ☐ la sculpture
☐ le jeu de rôle sur table ☐ le jeu de rôle grandeur nature ☐ le théâtre ☐ l'art corporel ☐ le jeu vidéo
☐ le sommeil et les rêves ☐ la mode ☐ l'art total ☐ un art totalement nouveau
☐ la contemplation ☐ l'art de vivre ☐ les échecs ☐ la dérision

D'où vient mon art :

☐ d'un traumatisme
☐ de reliques de l'Âge d'Or trouvées dans un coffre
☐ de la famille et des amiis
☐ d'un contrat passé avec une créature cachée dans les branches
☐ d'unn fieffey goupill (qui vit peut-être encore dans ma tête)
☐ de la consommation d'une substance
☐ d'une profonde humanité
☐ de pulsions inexplicables
☐ d'unn magister qui me manque et que je n'ai pas eu l'occasion d'impressionner
☐ de la vision d'un charnier qu'il me faut à tout prix dépasser

Mon équipement (en plus de ce qui est spécifique à mon art) :

☐ un carnet
☐ une carriole
☐ une arme
☐ du vin
☐ unn renardd presque apprivoisey
☐ un corbeau ou une corbelle qui chante
☐ un trésor à grignoter
☐ une œuvre maudite

Mon art et les autres :

☐ mon art est vertical et frappe comme la foudre
☐ mon art est totalement ouvert à l'interprétation
☐ mon art est hermétique même à moi
☐ mon art ne se conçoit que comme la partie d'un élan collectif
☐ mon art est imitation des autres
☐ mon art se nourrit des êtres

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
- Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
- Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
- Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
- Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ j'aurai l'obligation de l'intégrer dans mon art
☐ le traumatisme bute ma créativité
☐ je ressens une émotion esthétique plus intense que mon art
☐ je vais chercher à donner un sens à cela

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- faire un pacte horla pour faire grandir mon art
- découvrir dans mon art un détail que je ne me rappelles pas avoir mis
- me rendre dans un endroit chelou à la recherche d'inspiration
- recueillir le témoignage d'une personne limite
- me confronter à une œuvre tierce profondément dérangeante ou bouleversante
- créer une œuvre toxique
- trouver unn sulfureuxz mécène

Actions neutres

Je peux toujours :
- apprendre une nouvelle technique
- recruter du public
- recruter des participantts
- obtenir l'aumône de quelques souvenirs
- déclencher une polémique esthétique
- arpenter la nature pour que l'inspiration m'y frappe

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- créer une passerelle entre les êtres
- créer une œuvre qui guérit
- soulever le cœur des gens
- connecter l'humanité à des êtres d'une autre nature
- enlever un peu du poids du monde
- apaiser un être hostile ou ouvrir un dialogue
- gagner un combat par mon art
- exhumer des œuvres perdues
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

LIVRETS DE CADRE

LA RUINE

La ruine est le constat que, même si personne ne s'en souvient, il y eut jadis un Âge d'Or, dont il ne reste plus que des vestiges et des reliques, parfois laides, parfois prodigieuses, parfois fascinantes, parfois dangereuses.
La ruine est aussi un mouvement, un effondrement qui se poursuit, un délabrement continu des bâtiments, des sociétés, des corps et des âmes, qui nous balance entre lutte et acceptation.

Adjectifs

☐ désert ☐ scarifié ☐ anachronique ☐ fracturé ☐ décrépi ☐ lépreux ☐ rudéral (relatif aux ruines) ☐ effondré
☐ décadent ☐ rouillé ☐ éventré ☐ décati ☐ défiguré ☐ poussiéreux ☐ empierré ☐ crevassé ☐ corrompu ☐ mité
☐ pouilleux ☐ traître ☐ rongé ☐ fissuré ☐ carbonisé ☐ cendreux ☐ fumant ☐ tordu ☐ désaffecté ☐ abandonné
☐ ancien ☐ antédiluvien ☐ vermoulu ☐ patiné

Noms de ruines

☐ Valcrevasse ☐ Fertroux ☐ Sainte-Guenille ☐ Rosaire ☐ Crevébourg
☐ Rocheperdue ☐ Millepertuis ☐ Château-Trappe Noirvenue

Noms de personnes

☐ Teurgoule ☐ Pique-monnaie ☐ Javert ☐ Ancolie ☐ Anemoia ☐ Faille ☐ Jadis
☐ Serpillière ☐ Phœnix ☐ Cendre ☐ Morella ☐ Patte-folle ☐ Collembole ☐ Ligeia

Actes (*ce que fait la ruine en tant qu'entité*)

☐ générer une pénurie
☐ montrer que l'homme est un loup pour l'homme
☐ pousser des communautés à agir de façon résiliente et solidaire
☐ instiller une ambiance de désespoir et de beauté crépusculaire
☐ prendre une forme virale et surnaturelle
☐ abolir les normes du passé pour que ce nouveau monde soit une terre des possibles
☐ révéler des secrets par des glissements de terrain
☐ se répandre dans les rares structures épargnées
☐ grignoter le cœur des êtres
☐ rendre inopérantes les armes des tyrans
☐ livrer le monde à la nature

Rencontres

☐ des drones de l'Âge d'Or utiles ou menaçants
☐ des récupérataires
☐ des adorataires de la ruine
☐ des nostalgiques de l'Âge d'Or
☐ des dévastatataires
☐ des cyberneticienns en mal d'expérimentation
☐ des humanitaires
☐ des survivalistes
☐ des enclaveys accueillantts ou méfiantts
☐ des animaux reconquérants des territoires humanes
☐ des nomades
☐ des scientistes
☐ des obscurantistes
☐ des bandes armées d'enfants
☐ des maçonns du cœur
☐ des millénaristes
☐ des personnes extérieurs à Millevaux (scientifiques, astronautes, commandos, exploratraires...)

Décors

☐ des espaces liminaux « presque » totalement déserts et hantés (○ bureaux ○ parkings souterrains ○ piscines ○ centres commerciaux)
☐ des souterrains : ○ métro ○ égouts ○ catacombes ○ abris ○ labos secrets ○ tunnel ○ forteresse militaire
☐ des édifices religieux à demi conservés, fascinants ou lugubres
☐ des bunkers riches en pièges et en ressources
☐ une enclave suffisamment fortifiée pour paraître inquiétante mais pas assez pour paraître sûre
☐ un espace carcéral laissé en déshérence : ○ école ○ prison ○ hôpital ○ asile psychiatrique
☐ une usine ou une raffinerie désaffectée
☐ une ancienne fabrique d'androïdes
☐ un champ de mines antipersonnel
☐ des monuments abstraits à la signification perdue
☐ des embouteillages de véhicules rouillés figés pour l'éternité
☐ de gigantesques banderoles déchiquetées à l'effigie de personnalités politiques oubliées
☐ des toits qui dépassent de terre
☐ des dépotoirs
☐ un centre d'enfouissement de déchets nucléaires
☐ une voie déchue, ancienne autoroute, au bitume défoncé, en partie recouverte par la végétation
☐ des murs couverts de graffitis haineux
☐ des labyrinthes sans but ni issue
☐ des châteaux-forts et des donjons aussi mystérieusement conservés qu'en ruine
☐ un abri beaucoup trop récemment déserté
☐ le chantier de construction d'un édifice grandiose qui ne sera jamais achevé

Découvertes

☐ un grille-pain qui fait la conversation (une de ces fonctions va se détériorer à mesure de l'extinction de la batterie)
☐ des écrans lo-fi dont on ne peut décrypter l'image
☐ une vieille borne d'arcade, tu aurais préféré qu'elle ne fonctionne plus
☐ l'espoir de trouver un petit quelque chose d'utile à l'intérieur d'un hangar où un carnage a eu lieu
☐ un antique robot qui semble encore réparable
☐ des explosifs qui ne demandent qu'à péter
☐ une cache d'armes d'une guérilla de l'ancien temps
☐ une œuvre d'art à couper le souffle
☐ des diapos émouvantes de l'Âge d'Or
☐ des objets mémoriels connectés à votre propre passé
☐ un sandwich sous vide presque pas périmé
☐ un livre mystique qui contient le pouvoir et la réponse a toutes les questions

Pièges

☐ affaissement de terrain sous vos pieds
☐ traquenards hi-tech encore en fonctionnement automatique
☐ fosses à pieux rudimentaires des guérillas actuelles
☐ pièges à gros gibier
☐ effondrement des plafonds
☐ fermeture des portes par déclenchement de sécurités automatiques
☐ tirs de tourelles devenues folles

Secrets

☐ La catastrophe est liée ○ au progrès humane ○ à la malveillance humane ○ à des entités
☐ Une menace de l'Âge d'Or est sur le point d'être libérée
☐ Les horreurs et les merveilles de l'Âge d'Or
☐ La ruine est une émanation du Bouc Noir aux Mille Chevreaux et va s'amplifier
☐ Aux frontières de Millevaux, il y a un mur et derrière la promesse d'un monde « normal »
☐ Il y a des personnes extérieures à Millevaux avec qui on peut entrer en contact
☐ Des extraterrestres veulent étudier l'humanité
☐ Des caches secrètes de vivres ou de reliques en fonctionnement, des abris
☐ Les riches dans leurs elysiums finirent massacreys par leur garde rapprochée
☐ L'humanité est vouée à disparaître

LA FORÊT

Partout où porte le regard, la forêt a repris ses droits. Édénique pour qui embrasse le retour au sauvage, elle apparaît infernale pour qui recherche la civilisation. Mais en vérité, la forêt est au-delà du bien et du mal. Elle nourrit, égare, prédate, tue, protège. Infinie et carcérale à la fois.

Adjectifs

☐ luxuriant ☐ vert ☐ gigantesque ☐ foisonnant ☐ fongique ☐ hérissé ☐ ombragé ☐ bruyant ☐ humide ☐ détrempé ☐ spongieux ☐ venteux ☐ rugueux ☐ tentaculaire ☐ labyrinthique ☐ mutant ☐ préhistorique ☐ primordial ☐ primal ☐ exubérant ☐ tortueux ☐ infini ☐ épais ☐ touffu ☐ moite ☐ feutré ☐ stratifié ☐ putride ☐ fuligineux ☐ brumeux ☐ sauvage ☐ surpeuplé ☐ morbide ☐ fertile ☐ impénétrable

Noms de figurants

☐ Fougère ☐ Lilas ☐ Lierre ☐ Liseron ☐ Crévécorce ☐ Tanin ☐ Automne ☐ Demeter ☐ Diane
☐ Cernunnos ☐ Sanglièche ☐ La Belette ☐ Essouche ☐ Bourgeon ☐ Cocotte ☐ Chevêche

Noms de lieux

☐ Les Chandelles ☐ La Fosse aux Brigands ☐ Froidefonds ☐ Ventrornière ☐ Landéchamps ☐ Les Essarts
☐ Planquenfriche ☐ Les Halliers ☐ La Termitière ☐ Valencimes ☐ Brunefutaire ☐ Froide-Doline ☐ Les Faignes

Actes (*ce que fait la forêt en tant qu'entité*)

☐ pousser à la faim car rien ne semble comestible, mais nourrir les plus habiles
☐ prédater les plus faibles par tous les moyens
☐ offrir un écrin aux personnes en recherche de sens
☐ abriter les personnes marginales de toute sorte
☐ ensauvager les chemins qui mènent d'enclave en enclave
☐ perdre quiconque cherche sa route
☐ grignoter les enclaves par des arbres, des plantes et de la fonge colonisatrice à pousse rapide
☐ donner des visions animistes
☐ rendre caduques les lois humanes
☐ résister contre les tentatives humanes ○ de bûcheronnage ○ de défrichage ○ et de conquête
☐ abriter de dantesques batailles
☐ s'étendre à l'infini au détriment de la logique

Décors

☐ forêt primaire où des étages de sous-bois luttent pour la lumière
☐ bois putrescent à l'humus épais comme le limon des âges
☐ marais gazeux et puants où surnagent moustiques et feux-follets
☐ tourbières rouges et spongieuses parsemées de trous d'eaux et de plantes carnivores
☐ chaos rocheux évoquant les mégalithes d'une civilisation antédiluvienne
☐ mur acoustique formé par les couches d'arbres et qui étouffe le moindre son à deux-cent mètres
☐ forêt sombre et torve où ne règne que l'obscur
☐ empire de lugubres conifères aux cimes écorchées
☐ talus abrupts dont la végétation cache un relief très vallonné
☐ massif encombré de lianes, de ronces et de fougères

Rencontres

☐ scientifiques aux vues aussi courtes que leur espérance de vie
☐ [○ chassaires ○ couraires des bois] pragmatiques et cyniques
☐ guides offrant leurs services pour ○ une misère ○ une fortune
☐ peuples locaux se vouant au tribalisme
☐ chamanes en quête de la profonde vérité au cœur du monde
☐ [○ sorcieyrs ○ brigandds ○ et rebelles] ayant pris le maquis
☐ aubergistes du fond des bois au modèle économique questionnable
☐ [○ ermites ○ misanthropes ○ égareys] fuyant la conversation
☐ arpentaires de la sylve tentant l'impossible cartographie
☐ bûcheronns-David voulant se faire Goliath

Faune

☐ harde (○ d'ongulés ○ de sangliers ○ d'aurochs) traversant le territoire à toute allure
☐ faune forestière ○ insolite ○ hypnotique ○ hideuse
☐ mégafaune sauvage échappée de la préhistoire
☐ [○ belettes ○ blaireaux ○ et écureuils], potentielles proies qui pourraient bien piller vos provisions
☐ glouton, diable incarné capable de mettre un campement à sac
☐ un gibier qui semble comme aguicher à la chasse
☐ [○ sangleloup ou ○ sanglelouve], titanesque sommet de la chaîne alimentaire
☐ noctohyènes, prédataires longilignes à la gueule aspirante
☐ renardds plus ruseyrs qu'une cohorte de perceptaires d'impôts, probablement en cheville avec les goupills
☐ ourz pataudds et comiques pouvant virer à la machine de guerre sur un coup de tête
☐ [○ larves ○ scolopendres ○ cloportes ○ et toute la cohorte de la vermine rampante]
qui passent directement directement du sol aux vêtements

Flore

☐ arbres :
○ titanesques ○ carnivores ○ pourris ○ mutants ○ difformes ○ menaçants ○ nourriciers ○ sacrés ○ magiques
☐ [○ lichens ○ mycoses ○ et mousses] en mission colonisatrice
☐ fleurs magnifiques au suc entêtant, ○ poisons ○ parfums ○ et philtres
☐ auberpine traître et rampante qui cisaille plus d'unn
☐ liane étrangleuse transformant le plus beau des sites en forêt des penduus
☐ champignons ○ charnus ○ envahissants ○ toxiques ○ psychédéliques
☐ nuages [○ de spores ○ de pollens] occultant la vue et irritant les voies naturelles

Découvertes

☐ un terrier qui conduit on ne sait où
☐ un arbre creux qui est une porte vers les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ [○ des fruits ○ et des herbes] des bois, il reste à déterminer si elles sont ○ comestibles ○ médicinales ○ ou toxiques
☐ des empreintes [○ de pas ○ de pattes] vers l'ailleurs
☐ un arbre sacré qui semble capable de pourvoyer à tous les besoins
☐ des [○ racines ○ branches ○ et champignons] utiles à l'artisanat
☐ une entrée de ruines cachée sous les taillis

Pièges

☐ climats apocalyptiques
☐ chaque pas vaut dix coup de machette
☐ aucun repère visuel fiable, on n'avance pas, on ne fait que des cercles
☐ le sol feuillu se dérobe sous les pas, cachant ○ un trou d'eau ○ une fosse ○ un terrier
☐ les arbres carnivores développent des stratégies baroques pour vous duper et vous consommer
☐ le sol est traître, il est facile ○ de trébucher ○ de s'empaler le pied sur une souche brisée
☐ des ronces à pousse instantanée peuvent tuer les plus rapides d'entre vous
☐ les plantes comestibles ont un air répugnant
☐ les champignons les plus toxiques ont des atours appétissants
☐ la moindre piqûre d'insecte ou morsure de vermine peut s'infecter

Secrets

☐ Dans les profondeurs de l'humus vit le Bouc Noir aux Mille Chevreaux, qui a créé cette forêt.
☐ Il est possible que la forêt se reconfigure dans votre dos, ce qui rend tout retour en arrière impossible.
☐ Des anomalies magnétiques rendent les boussoles obsolètes.
☐ Certaines communautés ont disparu corps et bien dans la sylve.
☐ La forêt est issue d'expérimentations bio-tech et de géo-ingénierie à grande échelle.
☐ Des agentts de l'extérieur de Millevaux, motiveys et armeyrs, explorent le continent dans l'espoir d'exploiter les ressources sylvicoles et pharmaceutiques.
☐ Des sociétés [○ tribales ○ écoterroristes] envisagent de détruire ce qui reste de la civilisation
grâce à des lichens qui rongeraient toute infrastructure.
☐ En vérité la forêt n'est pas infinie même si elle recèle des puits spatio-temporels :
à ses frontières il y a un grand mur électromagnétique et derrière, il y a l'océan.

L'OUBLI

L'espèce humane est affectée d'un étrange syndrome : l'oubli. La plupart des personnes n'ont que trois ans de stockage de mémoire, bien que cela puisse varier, allant d'individus hypermnésiques à des personnes oubliant tout par intervalles de cinq minutes.
L'oubli façonne la culture humane. Tout le monde ou presque enquête sur son passé et la mémoire est devenue l'objet de transactions monétaires, de vols, de ravaudage et de falsification.

Adjectifs

☐ nostalgique ☐ habité ☐ déjà vu ☐ hanté ☐ familier ☐ étrange ☐ inquiétant ☐ vide ☐ absent ☐ ringard ☐ désuet ☐ daté ☐ effacé ☐ flou ☐ gommé ☐ ostalgique ☐ monumental ☐ impersonnel ☐ onirique ☐ infoulé ☐ étranger ☐ marqué ☐ non identifié ☐ altéré ☐ surprenant ☐ suspendu ☐ fuyant ☐ originaire ☐ inconnu

Noms de figurants

☐ Anemoia ☐ Porte ☐ Reviviscence ☐ Lucarne ☐ Fantôme ☐ Soupir
☐ Perduu ☐ Trappe ☐ Survenance ☐ Jadis ☐ Innocence

Noms de lieux

☐ Château-dantan ☐ Terre-Vierge ☐ Tabula Rasa ☐ Terra Incognita ☐ Notre-Dame de l'Éternel Retour
☐ Clepsydre ☐ Demain d'hier ☐ Quartiers d'hiver ☐ Porte-béante

Actes (*ce que fait l'oubli en tant qu'entité*)

☐ faire perdre soudainement la mémoire sur un choc [○ physique ○ mental]
éventuellement avec possibilité d'éviter un traumatisme en contrepartie
☐ rendre un souvenir précieux ○ lors d'un choc intense ○ si on se laisse s'endormir au pire moment
☐ hanter les personnes de visions du passé ○ obsédantes ○ vivantes
☐ murmurer de faux souvenirs
☐ accabler de reviviscences traumatiques
☐ emporter dans des lieux oubliés de votre passé
☐ vous faire rencontrer des personnes que vous avez oubliées, dans un autre contexte
☐ permettre ○ le pardon ○ le bonheur
☐ entraîner dans des lieux qui font ○ perdre la mémoire ○ rendre la mémoire
☐ faire traverser la nuit obscure de l'âme

Lieux

☐ un endroit avec une pancarte « Pourquoi m'oublies-tu ? »
☐ un lieu lié à l'enfance qui inspire la compassion autant que l'inquiétude
☐ une maison qui semble avoir été désertée en pleine action
☐ des sources aquatiques [○ d'oubli ○ de mémoire] : ○ rivières ○ puits ○ fontaines ○ fleuves ○ océans
☐ la forêt de mémoire, où l'on peut retrouver ses derniers souvenirs
☐ un dépotoir d'objets mémoriels
☐ un endroit qui donne une sensation de déjà-vu qu'on aurait préféré ne pas ressentir
☐ un lieu auquel on retourne régulièrement mais quelque chose a changé

Rencontres

☐ des mémographes qui recueillent le témoignage du passé et recherchent les archives
☐ des oblitératistes qui abhorrent la mémoire, brûlent les livres et tuent les personnes hypermnésiques
☐ des mémomancienns qui redonnent la mémoire par des rituels parfois violents
☐ des personnes qui fabriquent des objets mémoriels en hommage à un instant passé ensemble
☐ [○ des personnes ○ des créatures] hypermnésiques qui [○ utilisent ○ abusent de] leur faculté
☐ des amnésiques qui vendraient leur âme pour un indice du passé
☐ des amnésiques en manque, junkies de drogues mémorielles et d'objets mémoriels,
qui peuvent vous agresser pour vous voler votre mémoire

Objets mémoriels

Un objet mémoriel est un objet à valeur sentimentale qui contient un souvenir. Certains artisans sont capables d'en fabriquer. Ils sont précieux pour les amnésiques et peuvent servir de monnaie.

☐ une photographie de personnes dont les visages nous manquent
☐ une arme qui a servi à commettre un crime
☐ un bijou qui rappelle une personne amie
☐ un vêtement qu'on aurait pu porter à une occasion particulière
☐ une chose qu'on avait offert à une personne chère
☐ un outil associé à votre ancien métier

Pièges

☐ un animal dont la morsure prélève des souvenirs
☐ une personne qui veut vous duper au sujet de votre passé
☐ une personne qui veut vous voler vos souvenirs
☐ une personne qui se fait passer pour vous
☐ un fantôme de votre passé qui [○ s'enfuit ○ vous guide] on ne sait où
☐ un arbre qui vous redonne vos souvenirs traumatiques si l'on [○ passe ○ dort] dessous

Secrets

☐ L'apocalypse a eu lieu il y a déjà deux cent ans, de cela il ne reste pour ainsi dire plus aucune archive.
☐ L'oubli a été provoqué par une attaque génétique fomentée par une espèce semblable à l'humanité mais ennemie d'elle : les Masques d'Or
☐ Une société secrète, les Gnomes, est exempte d'oubli et se reproduit de façon consanguine pour sauvegarder le savoir.
☐ Si vous êtes amnésique, c'est que le passé n'existe pas :
  ○ vous êtes dans [○ un monde nouvellement créé ○ une simulation].
  ○ ou vous êtes une créature née [○ en laboratoire ○ de la sorcellerie].
☐ Le passé lui-même se transforme en fonction des amnésies, des remémorances et de refaçonnages de souvenirs.
☐ Vous avez volontairement perdu la mémoire ou du moins la retrouver ne sera pas une bonne nouvelle.
☐ L'amnésie a été punition pour vos crimes.

L'ÉGRÉGORE

Bien peu de personnes le savent, mais c'est notre psyché qui produit la magie. L'égrégore, accumulation de nos peurs, de nos émotions et de nos croyances, agit comme une force sauvage que nous générons sans contrôle. Pas plus que nous ne contrôlons les phénomènes, lieux et êtres qu'elle engendre.

Adjectifs

☐ hypnagogique ☐ sépulcral ☐ fantomatique ☐ hanté ☐ baroque ☐ gothique ☐ inquiétant ☐ intime
☐ viscéral ☐ personnel ☐ cauchemardesque ☐ onirique ☐ maudit ☐ dérobé ☐ secret ☐ inattendu ☐ improbable
☐ abyssal ☐ inexplicable ☐ saisissant ☐ crépusculaire ☐ enténébré ☐ blafard ☐ nimbé ☐ limbique ☐ liminal

Noms de figurants

☐ Pierre ☐ Conclave ☐ Sente ☐ Reflet ☐ Gialla ☐ Écarlate ☐ Mandragore ☐ Murmure
☐ Kabbale ☐ Sibylle ☐ Clairvoyance ☐ Oracle ☐ Lénore ☐ Aleph ☐ Vision ☐ Chiroptère

Noms de lieux

☐ Castellune ☐ Auberoche ☐ Puits des siècles ☐ L'Encraudaie ☐ Lande-Crapaud ☐ La Maison Dansante
☐ Rouge-Tertre ☐ Lhôtel ☐ La Villa des Larmes ☐ Étrangeville ☐ Fossenoire ☐ Le Calvaire
☐ La Combe aux chouettes ☐ Val-Corax ☐ Luna Park

Actes (*ce que fait l'égrégore en tant qu'entité*)

☐ donner corps à une rumeur
☐ créer unn horla à partir de [○ croyances ○ traumas ○ mémoires] [○ collectives ○ personnelles]
☐ provoquer de très étranges coïncidences : il n'y a jamais de hasard
☐ transformer une personne ○ physiquement ○ psychiquement
☐ s'accumuler dans une personne jusqu'à la rendre sorcière
☐ générer un véritable parcours initiatique autour ○ d'un groupe ○ d'une personne
☐ opposer un coût karmique [○ à l'accomplissement ○ à la progression] d'une quête

Lieux

☐ des mégalithes si anciens et pourtant si vivants
☐ un château peuplé d'une hantise bien trop personnelle
☐ un village presque désert : ne reste que les fantômes
☐ les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ un donjon souterrain où réside votre plus grande peur
☐ une maison perdue dans la brume où nous attend une révélation intime
☐ une chaumière de sorcieyr
☐ les bords de la réalité où l'on funambule entre mondes parallèles et néant

Rencontres

☐ unn enfant qui cherche une pierre
☐ une dame blanche demande à rejoindre votre convoi ; en la regardant dans un miroir on comprend qu'elle est morte
☐ unn sorcieyr qui sera bienfaisantt ou maléfique en fonction de vos actes et de son humeur
☐ unn chevalieyr mauditt qui erre depuis trop longtemps
☐ une personne qui porte une lanterne qui n'éclaire que les horreurs de la nuit
☐ une personne qui cherche à savoir ce qu'il y a au bout d'une corde tendue à travers la forêt
☐ une personne qui veut vous former à la sorcellerie

Objets maudits

Les objets maudits sont liés à des événements tragiques ou cruels, ils ont une volonté propre, portent malheur à qui les possède et ont souvent des propriétés magiques qui intéressent les sorcieyrs. Un objet maudit peut contenir un souvenir.

☐ un murderabilia, objet ayant appartenu à une personne meurtrière
☐ une arme ayant commis un régicide
☐ la main d'une personne qui fit le bien ; mais le fit-il de cette main-là ?
☐ une longue-vue qui permet de voir le monde invisible de la surnature
☐ une bague qui permet de devenir ce que l'on souhaite ; mais ne verse-t-on pas plus de larmes sur les prières exaucées ?
☐ une bouteille sans fond qui échoue entre les mains d'une personne alcoolique
☐ l'écharpe en dentelle qui a le pouvoir de couper la tête si on la dénoue d'une certaine façon

Secrets

☐ On peut atténuer l'égrégore par un entraînement radical à la non-croyance et à la non-émotion.
☐ Tout ce monde n'est que la projection mentale d'une seule personne.
☐ Les époques peuvent se mélanger du fait de l'égrégore.
☐ En apprenant à dompter l'égrégore (ou la laisser nous dompter), on peut agir à travers l'espace et le temps.
☐ Millevaux n'est qu'une illusion en punition de nos péchés. Un entraînement extrême permettrait de percer le voile.
☐ Avec de l'entraînement, on parvient à prévisualiser les horlas que l'on génère, et à dompter leurs formes.
☐ La réalité du monde est en train de s'effondrer, bientôt il ne restera que les fantasmes.
☐ Ce sont les interdits moraux qui rendent possibles les transgressions et les transgressions créent des malédictions.
☐ Il existe deux formules cabalistico-mathématiques suprêmes :
le Cypher Blanc, qui permet de maîtriser la quintessence de l'égrégore positive
et le Cypher Noir, qui permet de maîtriser l'égrégore négative.

L'EMPRISE

L'emprise est une force, une énergie, une radiation invisible. Elle pénètre au cœur même, non pas de l'ADN, mais de l'ontologie des êtres. Elle brasse les identités, les structures et les formes. L'emprise est ce qui cause la métamorphose des êtres et des choses. Le minéral peut devenir vivant, le végétal développer une forme de pensée, l'humane s'animaliser, l'animal peut muter jusqu'à des stades supérieurs ou inférieurs.
Peu emploient le terme précis d'emprise ou conçoivent le phénomène, mais on comprend à demi-mot qu'une pulsion mutagène est à l'œuvre, dans certains lieux, à certains moments, au contact de certaines choses.
D'aucunns la redoutent comme d'autres la désirent.

Adjectifs

☐ distendu ☐ vérolé ☐ diaphane ☐ tuméfié ☐ métastasé ☐ méconnaissable ☐ évolué ☐ dévolué ☐ iridescent
☐ plasmique ☐ muté ☐ déformé ☐ métamorphosé ☐ transgénique ☐ aliéné ☐ éclos ☐ transfiguré ☐ augmenté
☐ vicié ☐ hybridé ☐ vierge ☐ rejuvéné ☐ totipotent ☐ développé ☐ fractal ☐ changé ☐ tordu ☐ contaminé
☐ contagieux ☐ parasité ☐ refaçonné ☐ reconfiguré ☐ fertile ☐ absurde ☐ hyperdimensionnel
☐ décomposé ☐ pourri ☐ moisi ☐ tellurique ☐ chaotique ☐ invasif ☐ en expansion

Noms de figurants

☐ Bicéphale ☐ Tardigrade ☐ Changeligne ☐ Maletronche ☐ Aziliz ☐ Gaylord ☐ Protéus
☐ Substrax ☐ Lichen ☐ Corroz ☐ Nœud-Vivant ☐ Gangrène ☐ La Mycose ☐ Alter ☐ Chrysalide

Noms de lieux

☐ Vertourbe ☐ Zone interdite ☐ Destroy Park ☐ Bourbelente ☐ Nuke Alley ☐ Fort-Radium
☐ Les Grumeaux ☐ Teratopolis ☐ Terra Droséra ☐ Le Couloir des Mutations ☐ Pure-Clairière
☐ Fouille-Poubelle ☐ Renouveau ☐ Inflorescence ☐ Étamine

Actes (*ce que fait l'emprise en tant qu'entité*)

☐ faire pleuvoir des choses étranges
☐ modifier légèrement l'environnement
☐ se manifester par des sensations internes au corps
☐ modifier votre corps selon ○ vos désirs ○ vos peurs
☐ altérer massivement les choses autour de vous
☐ corrompre insidieusement les mœurs et les comportements
☐ provoquer l'ensauvagement
☐ altérer l'intérieur des corps avant l'extérieur
☐ [○ végétaliser ○ minéraliser ○ fondre] [○ les corps ○ les structures]
☐ couvrir les lieux ○ de végétation ○ de moisissure ○ de fonge ○ de mycose ○ de racines ○ de vermines
☐ [○ attirer ○ repousser] instinctivement les êtres

Lieux

☐ une centrale nucléaire tuméfiée par les réactions en chaîne
☐ un lieu [○ récemment ○ anciennement] déserté à cause de l'emprise
☐ une forêt où la faune et la flore ont totalement muté
☐ une cache de personnes qui veulent dissimuler leurs transformations
☐ une enclave édénique de transhumanes
☐ un labo secret où on tente de maîtriser l'emprise

Rencontres

☐ des personnes atteintes de dysphories du corps, cherchant une solution dans l'emprise
☐ une secte qui vénère l'emprise
☐ des villageoisz partageys entre crainte et fascination pour l'emprise
☐ des traquaires d'emprise, explorant le zones irradiées avec leur combinaison et éliminant les êtres les plus touchés
☐ des gourous qui veulent refaçonner votre mental
☐ des sarcomantienns, façonnaires de la chair
☐ des gastromantienns, mages de la bouffe
☐ des horsainns, humanes se transformant en horlas
☐ des maletronches, mutantts ○ de naissance ○ spontaneys
☐ des féraux ou des férales, humanes s'animalisant
☐ des turbides, changeformes rateys qui échouent à fixer leur forme
☐ des corax
☐ des goupills
☐ des grours

Secrets

☐ L'emprise est le fruit d'expérimentations [○ nanotech ○ biotech] de l'Âge d'Or.
☐ L'emprise est simplement une forme aiguë de radioactivité.
☐ L'emprise, l'égrégore et l'oubli sont les manifestations d'une même altération du réel.
☐ Le monde est voué à devenir de plus en plus anormal jusqu'à basculer dans une altérité radicale.
☐ L'humanité vit ses derniers instants avant de basculer vers l'horlaïté.
☐ Nous pouvons maîtriser l'emprise et devenir des divinités.
☐ La foi est le seul et dernier rempart contre l'emprise.
☐ Accepter l'emprise est le seul moyen de connaître une métamorphose désirable, nos peurs font de nous des monstres.
☐ Millevaux n'est qu'une gigantesque simulation buguée ou piratée.
☐ Il y a un code de comportement pour échapper à l'emprise,
mais faut-il faire confiance à la personne qui a édicté ce code ?

LES HORLAS

Les horlas sont des créatures intelligentes qui ne sont ni humanes ni animales. Eyls ne forment pas une espèce à part entière mais plutôt un ensemble d'êtres uniques, de natures et de motivations très différentes. La plupart d'entre eyls ont une apparence monstrueuses mais certainns ressemblent à s'y méprendre à des humanes : eyls en ont pris la forme, ont possédé un corps humain ou sont grimeys.
Il est d'autant plus difficile de faire la différence que de plus en plus d'humanes ont une apparence hors-normes du fait de mutations, d'accidents ou de maladies, ou encore par choix esthétique ou identitaire.

Adjectifs

☐ hirsute ☐ évanescent ☐ antigrav ☐ insectoïde ☐ biphasé ☐ fluide ☐ hybride ☐ insaisissable ☐ intangible ☐ minéral
☐ terriforme ☐ composite ☐ chimérique ☐ absurde ☐ blasphématoire ☐ obscène ☐ lascif ☐ pédonculé ☐ fructificateur
☐ décomposé ☐ titubant ☐ improbable ☐ malaisant ☐ massif ☐ glissant ☐ hyperdimensionnel ☐ humanoïde ☐ bestial
☐ pestilentiel ☐ capiteux ☐ aveugle ☐ invalide ☐ bâtard ☐ impie ☐ indescriptible ☐ imperceptible ☐ ubiquitaire
☐ agressif ☐ prédateur ☐ carnassier ☐ autophage ☐ cæcotrophe ☐ tourbeux ☐ turbide ☐ trémulant ☐ muqueux
☐ mort-vivant ☐ spectral ☐ cryptobiologique ☐ aliène ☐ transgressif ☐ surévolué ☐ incompréhensible ☐ sineux
☐ sensuel ☐ velu ☐ glabre ☐ verruqueux ☐ luisant ☐ entraperçu ☐ intrusif ☐ bizarre ☐ glitché

Noms de horlas

☐ Scolopendre ☐ Cauchemardre ☐ Granule ☐ Jouvence ☐ Sentinelle ☐ Chimène ☐ Cargne ☐ Viscère
☐ Cocon ☐ Migraine ☐ Ascaris ☐ Spectrale ☐ Cuscute ☐ Tubéreuse ☐ Mycos ☐ Sphaigne ☐ Lichen
☐ Spirale ☐ Le Croûteux ☐ Ténèbre ☐ Croll ☐ Frénégonde ☐ Hellébore ☐ Sibylle ☐ Stregas ☐ Aphrodartre
☐ Oracle ☐ Étreinte ☐ Fougère ☐ Méduse ☐ Creustian ☐ Villosine ☐ Coma ☐ Sanie ☐ Vodianoï
☐ Morte-Adèle ☐ Carcasse ☐ Huldre ☐ Aube-Épine ☐ Roussalka ☐ Anonyma

Actes (*ce que font les horlas en tant qu'entité*)

◇ Interactions / influence :
☐ unn horla tente de contaminer unn humane
☐ une romance est possible avec unn horla
☐ unn horla attente [○ à la vie ○ à l'intégrité physique ○ au psychisme] d'unn humane
☐ unn horla s'infiltre dans une communauté humane
☐ unn horla propose un pacte
☐ unn horla parasite une personne
☐ unn horla ○ vous étudie ○ vous singe

◇ Transformation / transmission :
☐ unn horla tente de communiquer d'une façon :
○ déroutante ○ incompréhensible ○ douloureuse ○ étonnamment humane
☐ unn horla propose une symbiose
☐ unn horla possède une personne
☐ unn horla propose de vous rendre horla
☐ unn horla initie à la sorcellerie
☐ unn horla veut vous conduire au Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ unn horla vous apprend la langue putride, une langue composée de grognements et de borborygmes ;
elle peut être parlée aussi bien par les humanes, la plupart des animaux et les horlas,
c'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie
et la langue du Bouc Noir aux Mille Chevreaux

◇ Relation / survie :
☐ unn horla initie à la sorcellerieunn horla s'avère la meilleure alliance contre une menace
☐ unn horla vit sa vie sans rien demander aux humanes
☐ unn horla se nourrit [○ d'une façon atypique ○ d'une substance atypique]
☐ vous vous retrouvez en position de recueillir un bébé horla orphelin ou de l'abandonner
☐ unn horla s'exprime au nom de son engeance
☐ unn horla ○ vous vient en aide ○ demande de l'aide ○ est blessey ○ est vulnérable

Rencontres

☐ des dressaires de horlas
☐ des scientifiques étudiant les horlas
☐ des cultistes vénérant les horlas
☐ des rescapeys d'attaques horlas
☐ des horsainns, personnes se transformant en horlas
☐ des maletronches, mutantts qu'on peut confondre avec des horlas
☐ des chassaires de horlas
☐ des rhapsodes [○ qui en savent long sur les horlas ○ alimentent le phénomène par leurs contes]
☐ la Caste des Veilleurs, une société secrète de personnes luttant contre les horlas

Quelques horlas

◇ Horlas lieys à la nature :
☐ le varou, un loup sorcier bipède mort-vivant
☐ le papillon de nuit aux dizaines d'yeux : il voit tout et sait tout
☐ le cerf aux bois porteurs de chandelles, capable de guider les égareys comme de les perdre à jamais
☐ Furfur, cerf noir aux bois en ronces, aux ailes de chauve-souris ;
ancien dieu protecteur devenu maléfique, déteste les humanes
☐ la reine des aulnes : cette fée-végétale à bois de cerf attire les enfants pour les soustraire à la « civilisation »
et les transformer progressivement
☐ l'arbre à oreilles, qui entend les ragots et les cris des somnambules, s'en nourrissant pour subsister
☐ le sanglotier, un sanglier noir qui sanglote bruyamment et transmet son chagrin contagieux dans les villages,
incarnant le deuil de tous les animaux tués par la chasse et cherchant à se venger des humains
☐ l'Arbre-Moloch, un arbre creux abritant un brasier éternel et avide ;
ses branches, parfois ornées d'or, sont le lieu de sacrifices humanes offerts à cette déité Horla

◇ Horlas lieys aux perceptions et à l'identité :
☐ un horla dont on oublie les caractéristiques aussitôt qu'on le perçoit, rendant toute description directe impossible
☐ l'ogre qui déguste les souvenirs des gens
☐ un horla qui a remplacé un bébé humain dans son couffin ; pur bloc de haine ;
il pleure sans discontinuer durant sa première année, souille le lit de ses parents et torture enfants et animaux
☐ le fantôme d'une personne encore vivante, il peut se séparer du corps sous l'influence d'une haine intense
et hante et tourmente la personne haïe, étant visible uniquement par cette dernière
☐ le Rorchat, un chat sauvage au pelage de taches d'encre ; le toucher permet à son encre de pénétrer le corps,
rendant des souvenirs, mais pas nécessairement les meilleurs
☐ l'homme à peau de hérisson : détient le secret pour rompre son enchantement (en brûlant sa peau de hérisson la nuit)
mais ne le révélera qu'aux justes, infligeant plutôt des blessures aux fourbes
☐ le chat copieur, un chat sauvage qui envie votre vie et la singe progressivement en imitant vos manières,
en portant vos vêtements, en exerçant votre métier, pour finalement usurper votre identité et vous la faire perdre
☐ la horpaire a la capacité de prendre l'apparence des proches de sa proie,
utilisant l'égrégore pour capter les pensées et les visages des personnes chères

◇ Horlas anthropomorphes :
☐ l'ange aux ailes de branche, sa vision peut provoquer horreur ou vénération
☐ la femme orchidée, une empoisonneuse costumée, fascinante, masquée, armée et redoutable
☐ le loup-berger : se présente à l'entrée des villages comme un berger humane, demande l'asile pour son troupeau
de moutons et si on l'autorise à entrer, les moutons se transforment en loups et dévorent les habitants
☐ le culâ, démon dentu et cornu avec un cupule de gland sur la tête, trompe les voyageaires et les conduit à leur perte ;
il n'est vulnérable qu'aux jurons

◇ Autres formes :
☐ un meuble laid et hors d'âge, il envoûte les personnes riches et bien faites, se nourrit de leur énergie vitale et sexuelle,
et peut même posséder son maître pour agresser ceux qu'il aime
☐ le nuppeppô ressemble à un amas de chair en putréfaction avec un visage humane flasque et des membres mous,
et erre dans les cimetières (on prétend que manger sa chair confère la vie éternelle)
☐ une glaise qui se nourrit de l'énergie spirituelle de ses victimes, les forçant à manger excessivement,
à ajourner leurs projets, à dormir et à déprimer, puisant sa subsistance non pas dans les nutriments
mais dans leur volonté et leur joie de vivre

Types de horlas

☐ apparence [○ presque ○ trop parfaitement] humane
☐ porte un masque humane ○ en cire ○ en bois ○ en peau
☐ se cache sous ○ des draperies ○ des voiles
☐ apparence changeante
☐ oublie de respecter certaines lois de la physique
☐ changeforme
☐ mortt-vivantt
☐ fantôme
☐ n'a pas de corps physique
☐ [○ symbiote ○ ou parasite] (ne peut vivre ○ qu'à l'intérieur d'autres êtres ○ qu'en fusion d'autres êtres)
☐ a des pouvoirs ○ supra-physiques ○ surnaturels
☐ ne vit que dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ ne vit que dans les rêves
☐ mélange chimérique de différents êtres ○ humanes ○ animaux ○ végétaux ○ fongiques ○ minéraux
☐ apparence totalement aliène
☐ apparence hyperdimensionnelle
☐ horreur biologique
☐ déité horla aux pouvoirs colossaux

Psychologies horlas

◇ Rapport aux humanes :
☐ vénère les humanes comme créataires des horlas
☐ croît être humane
☐ désire devenir humane
☐ singe les comportements humanes
☐ raisonne beaucoup plus [○ vite ○ lentement] que les humanes
☐ a une haine viscérale des humanes
☐ a un comportement plus moral que bien des humanes
☐ a des réminiscences de son ancienne vie humane
☐ issuu des projections mentales d'une personne, sa psychologie en est le construct
◇ Formes de sentiences :
☐ assume sa singularité comme une fierté
☐ a un comportement totalement mécanique et pas du tout conscient
☐ ne possède qu'une seule émotion exacerbée : ○ joie ○ amour ○ peur ○ colère
☐ se résume à une pulsion : ○ prédation ○ expansion ○ hybridation ○ multiplication ○ recherche d'expansion
☐ a un comportement stéréotypé et caricatural
☐ n'est qu'oubli pur
☐ ne comprend pas son propre fonctionnement mental
☐ possède de très nombreuses personnalités qui se partagent son contrôle
◇ Motivations :
☐ aime passionnément ○ une personne humane ○ une créature
☐ essaie de faire le bien mais par des moyens atroces
☐ déteste sa propre monstruosité
☐ la seule chose qui compte est de vénérer le Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ s'identifie comme individu unique et non comme membre de l'engeance horla
☐ désire mourir, sans succès

Secrets

☐ Les horlas sont la nouvelle humanité en devenir.
☐ Toustes les humanes sont appeleys à devenir des horlas.
☐ Les horlas sont le fruit de nos cauchemars.
☐ Si les humanes veulent survivre à Millevaux, il leur faudra devenir horla ou à vivre en symbiose avec.
☐ Les horlas pensent être les créations préférées du Bouc Noir aux Mille Chevreaux
mais cette divinité ne leur adresse pas plus la parole qu'aux humanes
☐ La plupart des horlas ne comprennent pas ou ne conscientisent pas l'existence des humanes
☐ Les horlas seraient les descendantts des intelligences artificielles biotech de l'Âge d'Or
☐ Parlant la langue putride et imprégneys de magie noire,
les horlas sont les mentores et ingrédients privilégiés pour la sorcellerie.